Продвинутые ходы

Редактор может заставить вашего героя сделать выбор. Он объясняет, что стоит на кону, и предлагает действовать либо согласно вашим Ценностям, либо поставив их под сомнение; если вы решаете действовать согласно Ценностям, вы получаете одну монету, но если вы ставите их под сомнение, то теряете одну монету.

Когда среди героев возникает спор о том, как действовать дальше, любой герой, ценности которого применимы к данной ситуации, может потратить одну монету, чтобы игроки действовали согласно его плану.

Герои могут помогать друг другу *влиять на ситуацию*: каждый герой со способностями, которые могут помочь в данном случае, бросает по одной монете. Герои, которые выбросили "решку" больше не могут помогать, если только они не тратят и не перебрасывают монету по обычным правилам. Успех достигается, как только суммарное количество "орлов" равняется цели, установленной Редактором.

Если вы потеряли Способность, вы можете восстановить ее за 3 монеты и объяснить, что произошло. После каждой встречи, которую вы провели без этой способности, стоимость уменьшается на 1. Таким образом, после 3 встреч без этой способности вы восстанавливаете ее бесплатно.

Groundhoggoth Games ©2015
SaF Gang Design ©2016

Первый выпуск 25¢



Его выстрелы всегда достигают цели!

Никогда не забывает то, что видел!

Любой замок для него не помеха!

Безошибочно определяет ложь!

Эксклюзивная история: тайна происхождения... Свидетеля!

Частный детектив-профессионал Грант Гуди расследовал очередное дело, когда поймал пулю в голову, вступив в перестрелку с убийцей. Стрелок погиб, но Грант выжил, и пуля, застрявшая в его мозгу, до предела обострила его интеллект и восприятие! Теперь днем, как и прежде, он работает с обычными делами своих клиентов, но по ночам надевает мантию Свидетеля и продолжает собственное расследование против худших злодеев города!

Я должен нести **Правду** в этот мир: ложь не уйдет безнаказанной, а темные секреты должны выйти на свет.

Алло, Детективное Агентство Гуди, чем могу вам помочь? Нет, мистер Гуди сейчас отсутствует, это его секретарша, **Вивиан Вольт**; но вы можете оставить мне сообщение и детектив обязательно перезвонит... Черт, еще один клиент ушел! Вот бы Грант не шатался где попало по ночам, небось, пропивает да проигрывает мою зарплату в карты!

Присаживайся, дружок, и говори, что тебе нужно. Свидетель? Нет, **Мамаша Мадд** продает только выпивку, не друзей; ты зашел не в тот бар, дружок. Но знаешь что? Я окажу тебе услугу; когда сегодня заглянет Свидетель, я скажу ему, что ты его искал, и он сам тебя найдет...

Игра за Героя

На титульном листе вы найдете Имя героя, четыре его Способности и Происхождение. На второй странице — Ценности и две Связи. Также для игры вам понадобятся три монеты.

Когда вы хотите *повлиять на ситуацию*, опишите, как вы используете одну из ваших способностей, чтобы повлиять на события. Редактор сообщит, сколько "орлов" вам нужно выбросить для успеха; если вам это удалось, вы рассказываете, что произошло. Если вам выпала "решка", вы терпите неудачу, однако вы можете потратить эту монету, чтобы получить "орла" и продолжать; когда вы терпите неудачу, Редактор должен рассказать, что произошло и назвать последствия для вашего героя или любого очевидца.

Если одна из ваших Связей находилась в действии рядом и она осложнит вам жизнь в дальнейшем, вы можете проигнорировать "решку" и бросить монету еще раз, однако новый результат изменить нельзя.

Вы можете выбрать успешное *влияние на ситуацию* без броска монеты, если ваше Происхождение осложнит ситуацию, но вы должны описать, как вы теряете одну из своих особенностей.